CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #07

5 gier,
7 dodatków,
1 remake
13 lat serii
The Settlers.



Wszystko zaczęło się od rycerza

Każdy, kto na początku lat 90. interesował się grami strategicznymi, na pewno pamięta ten obrazek: rysowany rycerz na rysowanym koniu jedzie przez rysowany las, a za nim kica rysowany zajączek.

Potem rycerz przejeżdżał jeszcze przez rysowaną wioskę, mijał rysowaną kuźnię, w której rysowany kowal wykuwał rysowaną podkowę, wreszcie dojeżdżał do rysowanego zamku otoczonego rysowaną fosą. Tak zaczynała się jedna z najpopularniejszych wówczas gier: The Settlers, dzieło firmy Blue Byte Software zza naszej zachodniej granicy. **Jej twórca, Volker Wertich, nie mógł spodziewać się, że jego dziecko stanie się jedną z najpopularniejszych produkcji w historii niemieckiej branży gier komputerowych** i doczeka się aż czterech kolejnych części, siedmiu oficjalnych add-onów, jednego remake'u (patrz: str. 14) i gry freeware'owej będącej niemal 100-procentową kopią oryginału. A wszystko zaczęło się od rysowanego rycerza...

The Settlers to seria, która rozpoczęła swoje życie na zapomnianym już dziś komputerze Commodore Amiga. Die Siedler (taki tytuł nosiła gra w swoim niemieckim oryginale) trafiło na rynek w 1993 roku, jako kolejna gra strategiczna w ofercie Blue Byte, wydawcy i developera, który już wcześniej odniósł kilka znaczących sukcesów – m.in. wydał kultową strategię sci-fi Battle Isle, jej „historycznego" odpowiednika Historyline 1914-1918 oraz chwalone symulacje gry w tenisa: Great Courts 2 i Jimmy Connors Pro Tennis Tour. **Settlersi szybko odnieśli sukces, głównie dzięki prostym, ale pomysłowo skonstruowanym zasadom rozgrywki oraz specyficznej ry-**

sunkowo-dowcipnej oprawie graficznej, dostosowanej do wymogów niemieckiego rynku, gdzie humor w produkcjach ekonomicznych i strategicznych jest ceniony przez graczy.



Tak zaczyna się seria gier, która w minionym roku obchodziła 13. rocznicę istnienia. Rysowany rycerz...

Wkrótce potem opracowano wersję przeznaczoną na komputery PC. Zajęła się tym firma Massive Development, która na potrzeby tej konwersji opracowała specjalny program „tłumaczący" kod zapisany w języku maszynowym (tzw. assemblerze), obsługującym procesory komputerów Amiga, na język maszynowy procesorów instalowanych w blaszakach. To jeden z najbardziej skomplikowanych sposobów na przeniesienie dowolnego programu z jednej platformy na inną, w przypadku The Settlers zdecydowano się na niego, bo alternatywą było... pisanie gry od podstaw na PC. Wysiłek opłacił się jednak, bowiem również w swojej nowej wersji produkcja zdobyła uznanie graczy i odniosła sukces komercyjny, a jednocześnie ułatwiła kontynuowanie cyklu już na PC, kiedy popularność Amigi wyraźnie zmalała. Patrząc na to z tej perspektywy, to właśnie dzięki programistom z Massive Development seria The Settlers mogła być rozwijana do dziś.

Oczywiście nigdy jednak nie zobaczylibyśmy Settlers V, gdyby nie wysoka grywalność pierwszej części cyklu. **Pomysł na The Settlers pojawił się z inspiracji klasycznym Populousem, jednak Volker Wertich wziął z dzieła Petera Moleyneux tylko pomysł na grę**, w której z pozycji boga-władcy kierowało się życiem małych, komputerowych ludzików. Sam dodał do tego sporo oryginalnych, autorskich rozwiązań, które nadały serii jej charakter.

Zadaniem gracza jest w The Settlers rozwijanie królestwa zamieszkałego początkowo przez małą grupkę osadników. W swoim „naturalnym" stanie nie potrafią oni zbyt wiele, trzeba im dopiero nadać profesje, co sprawia, że zabierają się za określone czynności. Profesji takich jest 21, pracę swoją osadnicy wykonują głównie w budynkach, których w pierwszej części gry występuje 24 rodzajów. Dziś to standard dla gier ekonomicznych (struktury produkcyjne, zawody wy-



...na rysowanym koniu wjeżdża do rysowanej osady...

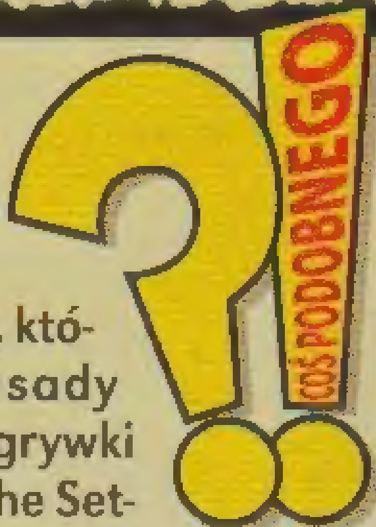
konywane przez mieszkańców), ale to właśnie The Settlers jest jedną z pierwszych produkcji, w których system taki wprowadzono.

W grze najważniejsze jest jednak nie tyle stawianie odpowiednich budynków, co umiejętne łączenie ich między sobą ścieżkami. Zebrane surowce i wytworzone towary przenoszone są z miejsca na miejsce przez tragarzy, wędrujących wzdłuż wytyczonych tras, od jednego punktu kontrolnego do drugiego (punkty te oznakowane są chorągiewkami). Cała trudność polega na takim stworzeniu sieci połączeń, która umożliwi wydajne transportowanie dóbr w królestwie, bez przestojów czy zbyt długich odcinków, opóźniających komunikację. Brzmi łatwo, ale to naprawdę trudne zadanie, chyba największe, z jakim zmierzyć się muszą gracze pierwszych The Settlers. Jednocześnie dzięki temu mechanizmowi mapa królestwa, na której toczy się gra, sprawia wrażenie bardzo „żywej", cały czas widać bowiem na niej ruch małych, ale świetnie animowanych postaci. Co ciekawe, każda z nich kierowała się własną „inteligencją" (w cudzysłowie, bo raczej były to proste zachowania opisane kilkoma algorytmami), a ich liczba była uzależniona od pamięci zainstalowanej w komputerze. W wersji na Amigę na mapie mogło pojawić się maksymalnie aż 64 tysiące osadników, tyle tylko, że wynik ten można było osiągnąć jedynie na sprzęcie wyposażonym w 8 MB pamięci, co w tamtych czasach było prawdziwą rzadkością.


...zamieszkałej przez lud znany z pracowitości...

Drugi charakterystyczny dla gry mechanizm to sposób rozgrywania starć zbrojnych. Wśród dostępnych budynków znajdują się również takie, które pozwalają na werbowanie rycerzy – pod warunkiem, że zostaną im dostarczone odpowiednie zapasy broni i złota. By podbić terytorium wroga, trzeba zdobyć znajdujące się na nim wieże strażnicze lub zamki. **Jak wygląda walka? Do boju wysyła się grupę wojaków, którzy po dotarciu na miejsce... grzecznie pukają do bram wrogiej warowni** i wyzywają prze-

Widelands





Widelands to freeware'owa gra, która odtwarza zasady i mechanizmy rozgrywki pierwszej części The Settlers. Projekt wciąż znajduje się na etapie zaawansowanych prac, jest już jednak grywalny – brakuje części grafiki oraz ostatecznego szlifu, który usunąłby pojawiające się od czasu do czasu bugi. **Gra dostępna jest na zasadzie open source**, można ją ściągnąć ze strony www.widelands.org.

ciwnika na pojedynek. Pierwszy z napastników zaczyna bić się z pierwszym obrońcą, jeśli go pokona, zabiera się za następnego. Tak honorowego, a jednocześnie zabawnego sposobu rozstrzygania bitew nie ma w żadnej innej grze.

Sukces The Settlers pozwolił twórcom z większym rozmachem zabrać się za produkcję jej kontynuacji, wydanej w 1996 roku. Dużo bardziej rozbudowana została fabuła nowej produkcji. Intro, choć już nie tak kultowe jak to z jedynki, przedstawia rzymski statek, który na pełnym morzu wpada w sztorm i rozbija się u brzegów rajskiej, na pierwszy rzut oka bezludnej wyspy. Pierwsze misje potwierdzają to przypuszczenie, zabawa polega głównie na rozbudowie osady, później jednak okazuje się, że są również inni chętni do zaopiekowania się zasobami naturalnymi archipelagu.

The Settlers II, opatrzone w niektórych krajach podtytułem Veni, Vidi, Vici, to gra stworzona przez inną ekipę programistów (wciąż jednak pod szyldem Blue Byte), ale pod względem grywalności bardzo zbliżona do oryginału. Główne mechanizmy rozgrywki nie zmieniły się znacząco, zostały jedynie rozbudowane – efektem tego jest m.in. zwiększenie liczby profesji do 30. Największą nowością jest wprowadzenie różnych nacji osadników – gracz zaczyna zabawę, kierując Rzymianami (stąd podtytuł, nawiązujący do słynnego powiedzenia Cezara), później zaś spotyka Wikingów, Nubijczyków i Azjatów. Kolejną wartą wzmianki innowacją, jaka znalazła się w The Settlers II, jest dodanie do samej gry edytora, umożliwiającego tworzenie własnych map (mówiąc dokładniej, pojawił się on dopiero w nieco późniejszej Złotej Edycji). The Settlers II to również pierwsza część cyklu, która doczekała się własnego add-ona w postaci pakietu misji dodatkowych, noszącego nazwę... „Nowe misje". Jak okazało się w latach późniejszych, twórcy cyklu nigdy nie mogli pochwalić się szczególną pomysłowością, nazywając dodatki do podstawowych wersji swoich gier. Pierwsze rozszerzenia do każdej z kolejnych części również nosiły „oszczędny" podtytuł „Nowe misje". Dopiero wtedy, gdy pojawiły się kolejne add-ony, zadawano sobie trud nadania im bardziej wymyślnych nazw.





...by wraz z nim zbudować wielkie królestwo!

Nowa era osadnictwa

Pierwsze dwie części The Settlers różniły się od siebie nieznacznie, trzecia wprowadzała w 1998 roku zmiany dla serii przełomowe. To, co dotąd było niemal najważniejsze – wyznaczanie ścieżek – przestało mieć jakiekolwiek znaczenie!

Fani serii, ci prawdziwi, którzy wraz z nią dojrzewali i pamiętają jej pierwszą część, a ostatnio zagrywali się w piątą i rocznicową reedycję drugiej, potrafią spierać się co do tego, czy to, co stało się w The Settlers III, było krokiem we właściwym kierunku. Na pewno gra straciła jeden z elementów, który nadawał jej oryginalny charakter, po zmianach stała się bardziej podobna do klasycznych strategii czasu rzeczywistego, ale też dzięki nim zachowała dużą popularność.

Na pewno nie można powiedzieć, że nowy kierunek nadał serii The Settlers ktoś przypadkowy – choć The Settlers II przygotowali inni ludzie niż jedynkę, to **trzecia część cyklu ponownie została zaprojektowana, a w dużej części także zakodowana, przez jego twórcę Volkera Werticha.** To on zadecydował o tym, by znieść system ścieżek i towarów przenoszonych od chorągiewki do chorągiewki i uwolnić tragarzy, którzy teraz przenosili towary po najkrótszej możliwej linii, a jedynym czynnikiem, który wpływał na szybkość tego transportu, była odległość pomiędzy poszczególnymi budynkami.

Druga istotna zmiana to wprowadzenie całkiem nowego systemu



Der Twórca



Autor pierwszych Settlersów, Volker Wertich, powrócił do serii, opracowując jej trzecią część. Zespół pracujący nad kolejną, czwartą odsłoną cyklu musiał się obyć już bez jego pomocy. Wertich przeszedł bowiem do studia Phenomic, wraz z którym stworzył serię SpellForce.





prowadzenia wojen. W The Settlers III nie ma już miejsca na eleganckie pukanie do okutych żelazem drzwi i honorowe zapraszanie wrogów na pojedynek. Tutaj walki wyglądają jak w tradycyjnych RTS-ach – kursorem zaznacza się jednostki i wysyła je do boju z przeciwnikiem. Zróżnicowanie oddziałów stacjonujących w koszarach jest jednak bardziej ograniczone niż np. w grach z cyklu Warcraft – występują tylko trzy podstawowe rodzaje jednostek (rycerze władający mieczem, łucznicy i wojacy posługujący się włócznią), wspierani przez magów potrafiących korzystać z czarów ofensywnych i defensywnych. W trakcie bitew przydają się również machiny oblężnicze, których pociski potrafią w szybkim tempie skruszyć umocnienia obronne przeciwnika – to również rzecz w serii zupełnie nowa.

Twórcy The Settlers III dość szybko rozpoznali oczekiwania graczy i trendy zmian w całej branży gier – dlatego zadbali o to, by ich produkcja była wyposażona w moduł umożliwiający zabawę w sieci. **Po raz pierwszy w historii cyklu możliwa stała się gra za pośrednictwem Internetu**, a to sposób zabawy, do którego Settlersi wydają się stworzeni, głównie za sprawą lekkiego klimatu rozgrywki.

Trzecia część Osadników zdobyła ogromną liczbę nagród i choć wielu miłośników serii mogło narzekać zarówno na nowe pomysły, jak i odejście od założeń, na bazie których cały cykl był zbudowany, to nie da się





CLICK TRICK!

Settlers IV

Wciśnij **[Enter]** i wpisz kod (wersja gry w nawiasie):
!qwsa - Cheat Mode Actived (v1.04.795)
!ympq - Cheat Mode Actived (v.1.05.795)
!dwm/mm - Cheat Mode Actived (v1.12.916)
!mkolp - Cheat Mode Actived (2.01.1056)
!hannetorben - Cheat Mode Actived (2.04.1090).
Teraz po wpisaniu **!win** wygrywasz aktualną misję!



...jeszcze więcej domków...

ukryć, że zmiany były potrzebne i pozwoliły na odświeżenie pierwotnego pomysłu. Jednocześnie The Settlers III zachowywał część rozwiązań z dwójki, choćby podział osadników na rasy – tym razem na Egipcjan, Rzymian i Azjatów, do których w drugim dodatku dołączyły także Amazonki.

Kierunek wyznaczony przez The Settlers III jest kontynuowany w czwartej części, z 2001 roku. Ta edycja korzysta z większości pomysłów swojej poprzedniczki, ale rozwija je pod każdym możliwym względem. Mechanizmy rozgrywki pozostają więc niemal identyczne, za to cała reszta jest po prostu lepsza, bardziej dopracowana.

Zmiana widoczna już na pierwszy rzut oka to zupełnie nowa konwencja oprawy graficznej. To pierwsza część cyklu, która doczekała się trójwymiarowej grafiki. Co prawda obrazu nie można dowolnie obracać, ale możliwe stało się przybliżanie każdego fragmentu mapy, co najważniejsze, bez żadnych strat jakościowych. **To już nie powiększone piksele, a renderowane na bieżąco trójwymiarowe obiekty!**

Dzięki temu lepiej widać różnice pomiędzy poszczególnymi nacjami. **W The Settlers IV reprezentują one trzy „barwy" – Rzymian, Wikingów i – tu niespodzianka – Majów.** Wydany nieco później dodatek „Trojanie i eliksir mocy" (drugi z kolei, pierwszy nosił oczywiście tytuł „Misje dodatkowe") uzupełniał tę listę o Trojan. W grze występowała jeszcze jedna nacja, którą jednak kierował tylko komputer. Jest to tzw. mroczne plemię, mieszkańcy podziemia, wypełniający polecenia swojego władcy Morbusa, których pokonanie stanowiło główny cel całej gry.

Inne nowości wprowadzone przez The Settlers IV? Kolejna profesja, myśliwy, no i oczy-

Miniosadnicy

Firma BlueByte, chcąc wspomóc promocję The Settlers IV i jeden z jej dodatków, wyprodukowała dwie minigierki, wykorzystujące materiały graficzne z tej produkcji. Noszą one tytuł Smack a Thief i The Darkside. Obie są prostymi zręcznościówkami – w pierwszej pierze się po pyskach nadciągających przeciwników, w drugiej zaś fruwa tzw. manakopterem, machiną Trojan. Można je ściągnąć z oficjalnej strony gry lub znaleźć na płytach dołączonych do tego numeru Clicka.




...potem znów trochę domków...


...aż wreszcie trafia się... łódeczka!

wiście zwierzyna łowna, która stała się kolejnym źródłem pożywienia dla osadników. Pojawił się też system podpowiedzi w czasie gry, potrzebny, bo od swoich prostych początków rozgrywka stała się znacznie bardziej rozbudowana, a przez to również

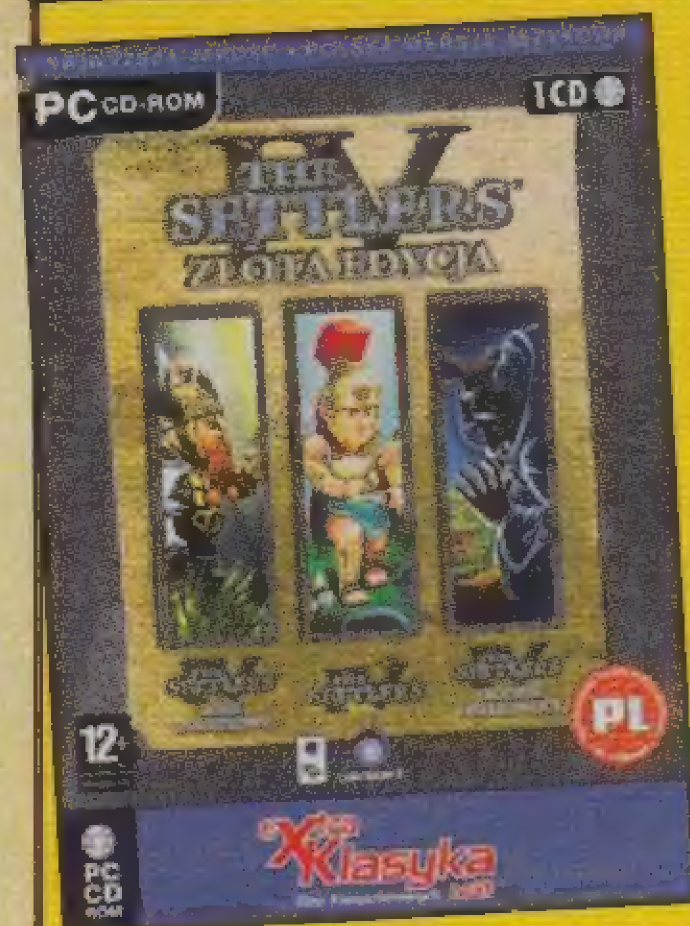


trudniejsza. **Modyfikacje objęły również multiplayer, który wzbogacił się o dwa nowe tryby** (Settlefest i Co-op) **oraz wygodniejszą obsługę zabawy przez Internet, dzięki dedykowanemu, darmowemu serwerowi Blue Byte Game Channel.**

The Settlers IV zamknął kolejny etap w rozwoju serii na wysokim poziomie. Czwarta część cyklu zachowała wciąż rysunkowo-humorystyczny klimat poprzedników, a jednocześnie w przemyślany sposób kontynuowała nowe rozwiązania, jakie pojawiły się w The Settlers III. Łącząc sprawdzoną grywalność z nową oprawą graficzną wprowadziła Osadników w nowy wiek, w którym czekały ich poważne zmiany. Wkrótce po premierze The Settlers IV koncern Ubisoft wykupił studio Blue Byte, a wraz z nim prawa do wykorzystania tej marki. Jak wpłynęło to na wiecznie uśmiechnięte i pozostające w ruchu komputerowe ludziki? Czy-

...a następnych stro-

Chcę to mieć!



Gra The Settlers III nie jest już dostępna w sprzedaży w Polsce, jednak nie ma się czym martwić. Wszystkie udane pomysły, jakie pojawiły się właśnie w niej, pojawiają się również w The Settlers IV, części dostępnej w serii eXtra Klasyka neXt, w cenie 19,99 zł. To wydanie jest w pełni zlokalizowane i zawiera podstawkę oraz dwa dodatki: Misje dodatkowe oraz Trojanie i Eliksir Mocy.

Dziedzictwo osadników



Piąta część The Settlers to dla serii drugie otwarcie. Nowy wydawca, koncern Ubisoft, usunął z nazwy gry numerek, za to opatrzył ją podtytułem Dziedzictwo królów. To jednak drobna kosmetyka w porównaniu z pozostałymi zmianami...

Pierwsze cztery odsłony sagi Die Siedler były autorskim dziełem studia Blue Byte Entertainment – przygotowywano je głównie z myślą o niemieckim rynku, a wszystko to, co udało się sprzedać poza granicami naszego zachodniego sąsiada, było dla firmy miłym bonusem. **Cykl The Settlers podobał się zwłaszcza w Europie, poza Starym Kontynentem mało kto interesował się losami Osadników.** Stanu rzeczy nie zmieniło nawet uruchomienie przez Blue Byte biura w USA, wpierw w Chicago, później w Austin, w stanie Texas. Dlatego napis „Ponad 5 milionów egzemplarzy serii sprzedanych na całym świecie" na pudełku The Settlers: Dziedzictwo królów, choć zgodny z prawdą, był jednak odrobinę na wyrost – spośród tych 5 milionów kopii zdecydowana większość rozeszła się między Renem a Odrą. Dziedzictwo królów z 2005 roku miało rozsławić serię na świecie...

Plan był następujący: **zrezygnować z humoru, przerysowanych, komiksowych postaci, dodać**

poważną fabułę fantasy i wspaniałego herosa, bohatera typowego dla takich opowieści. Ponadto: rozwinąć jeszcze bardziej tę część gry, która koncentruje się na walce, a w efekcie stworzyć produkcję, która połączy to, co najlepsze w symulacjach ekonomicznych, z „wojskowymi" strategiami czasu rzeczywistego. Te zmiany po raz kolejny wystawiły na ciężką próbę lojalność najstarszych, wiernych fanów serii – piąta część Osadników oznaczała jeszcze dalsze odejście od pierwotnych pomysłów, na jakich zbudowany był cykl. Znów jednak okazało się, że ryzyko warto było podjąć – Dziedzictwo królów odniosło sukces, a choć w niektórych recenzjach narzekano na to, że cykl stracił dawny klimat, a nie dorobił się jeszcze nowego, to popularność piątych Settlersów była na tyle duża, że w ciągu kilku miesięcy ukazały się jeszcze dwa dodatki. Nie wyprzedzajmy jednak faktów...

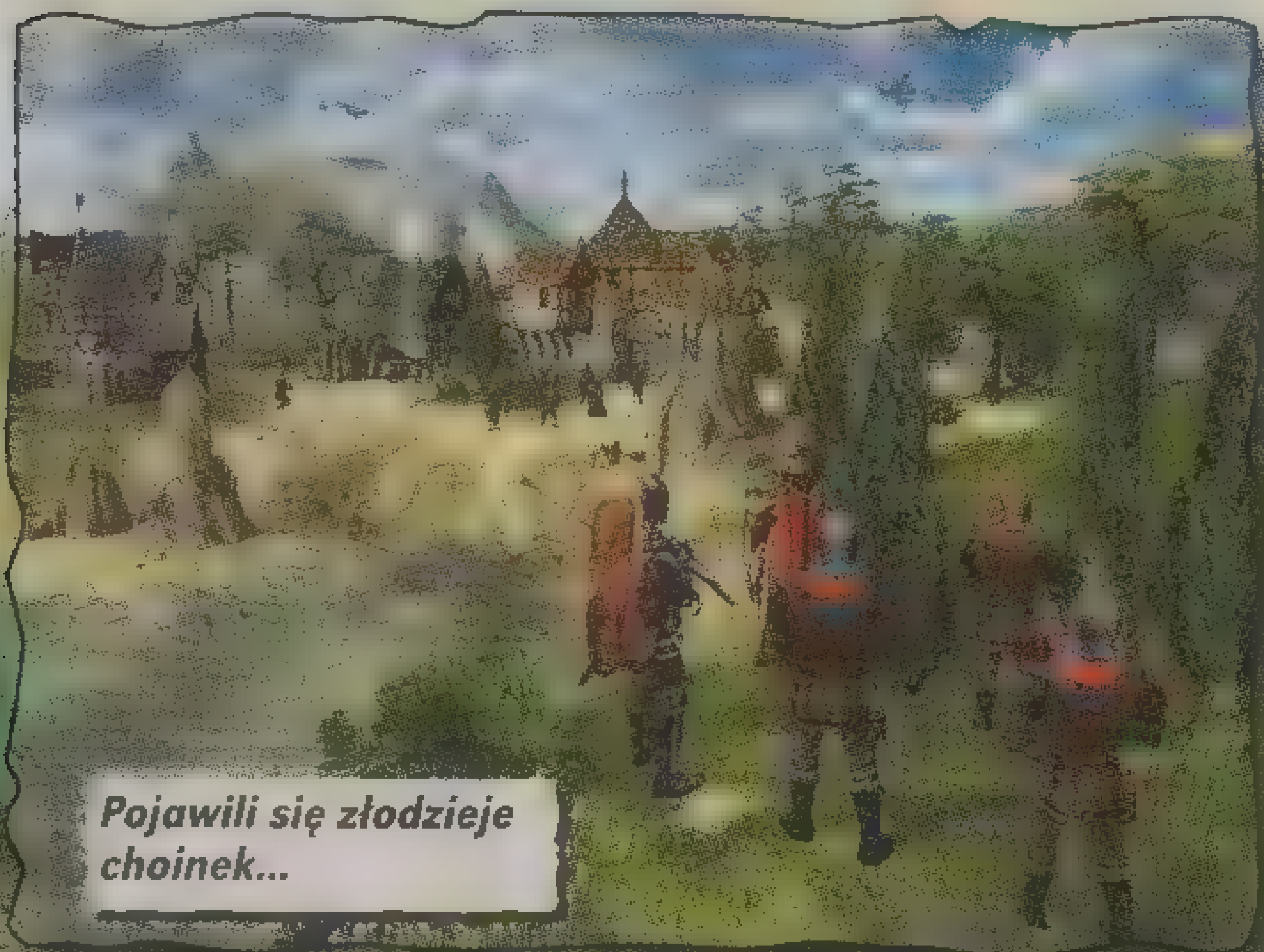
The Settlers: Dziedzictwo królów to pierwsza część serii z tak „rozbuchaną" fabułą. Tłem dla niej są wydarzenia sprzed lat, kiedy to **Stare Królestwo rządzone przez dobrego władcę Kerona Mądrego zostało zaatakowane i podbite przez wojska chaosu, którymi dowodził podstępny Mordred.** Chcąc ostatecznie rozprawić się z królewską dynastią, słudzy Mordreda próbowali również zgładzić jego potomka, męskie dziecko o imieniu Dario. Chłopca jednak udało się uratować, a później ukryć i mimo starań ci źli nigdy nie położyli na nim swoich łapsk. Ceną za życie była utrata dziedzictwa, Dario przez długi czas nawet nie zdawał sobie sprawy, że jest synem starego króla, prawowitym władcą krainy. Odkrywa to na początku zabawy, a później, już z twoją pomocą, musi odzyskać to, co należy do niego.

Chcę to mieć!

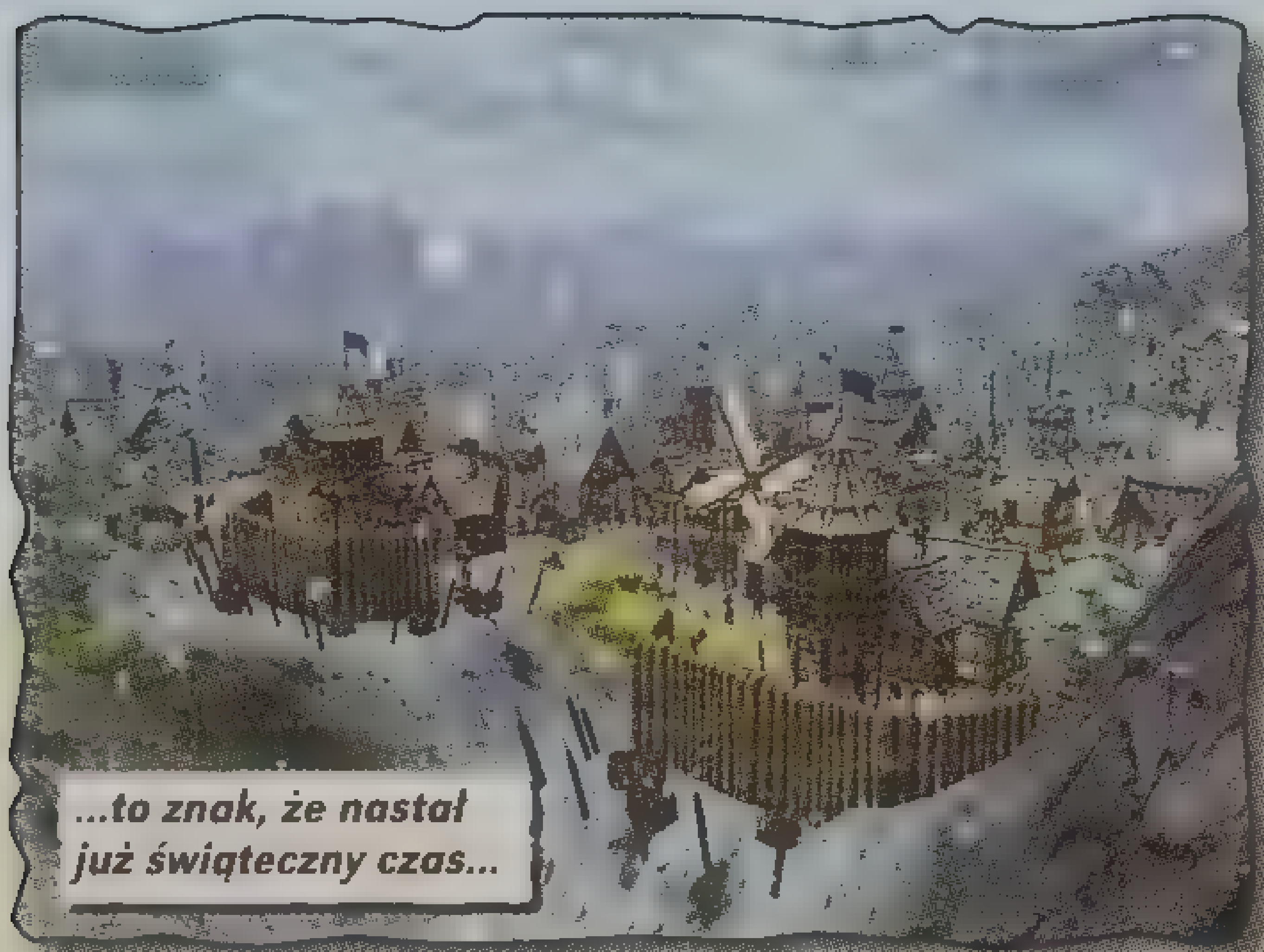


Gra The Settlers: Dziedzictwo królów dostępna jest w serii Fajna Cena, w lokalizacji kinowej, kosztuje 49,90. W tej samej cenie dokupić można dwa dodatki (Misje dodatkowe i Legendy), sprzedawane razem, w dwupaku.

Scenariusz jest raczej prosty, brakuje w nim zaskakujących zwrotów akcji. Całość toczy się w wolnym, niezmiennym tempie, zgodnie z koleinami wyżłobionymi już przez dziesiątki średniej klasy powieści fantasy czy utrzymane w podobnych klimatach gry RTS. O ile jednak w kwestii ogólnych założeń fabularnych ekipa Blue Byte nie popisała się zbytnio, to już pomysły na etapy miała całkiem niezłe. Kolejnych misji jest w grze 30, ukończenie każdej wymaga zaliczenia kilku tzw. que-



Pojawili się złodzieje choinek...


...to znak, że nastał już świąteczny czas...

stów, a niemal każdy z nich przejść można na dwa-trzy sposoby. Dla przykładu: w jednej z misji, by pomóc mieszkańcom sąsiedniego, sposobiącego się do obrony przed najeźdźcami miasteczka, można wysłać własne, odpowiednio wyposażone oddziały (oczywiście trzeba je wcześniej zbudować) lub też przekazać sprzymierzeńcom kuferek pełen złota (je trzeba z kolei wydobyć lub wypracować), by mogli za ten majątek wystawić swoje jednostki. Tego typu decyzje podejmuje się przez cały czas rozgrywania kampanii dla jednego gracza, a jedyne, co można temu rozwiązaniu zarzucić, to fakt, że wprowadzenie takiej struktury misji sprawiło, że **The Settlers: Dziedzictwo królów stało się bardziej podobne do takich serii jak Age of Empires czy Warcraft.** To jednak marki, do których można porównywać się bez żadnej ujmy...

Z nową fabułą wiąże się jedna dość istotna innowacja – pojawienie się bohaterów. Dario wyrusza na swoją przygodę wraz z Erekiem, przyjacielem z dzieciństwa, w dalszej części gry spotyka jeszcze inne istotne dla akcji postacie. Łącznie jest ich sześć, każda jest specjalną, wyjątkową jednostką, obdarzoną dodatkowymi mocami. Dario korzysta z pomocy sokoła, który wysłany do lotu odkrywa zakamarki mapy, Erec potrafi otoczyć sprzymierzone wojska specjalną aurą, podwajającą siłę ich ataku, pozostali bohaterowie (Heliasz, Ari, Pielgrzym, Salim) dysponują podobnymi mocami. Ponieważ sposób prowadzenia rozgrywki jest w Dziedzictwie królów zbliżony do tradycyjnych RTS-ów, umiejętność właściwego wykorzystania potęgi herosów jest jedną z najważniejszych, jakie musi posiąść gracz. W fabule pojawiają się również inne „wyjątkowe" postacie, np. Cerber, generał armii Mordreda, którego moce można wypróbować w trybie multiplayer.

Choć **ważną rolę w Dziedzictwie królów zajmuje aspekt militarny, Osadnicy wciąż są grą, w której podstawą każdego sukcesu jest sprawnie działająca gospodarka.** Obie sfery, wojenna i ekonomiczna, są zresztą powiązane dużo bardziej niż wcześniej. Zwykli obywatele płacą w Settlersach podatki, z których dochody przeznacza się przede wszystkim na żołd dla wojaków. Im więcej złota dostają rycerze, tym wyższe jest ich morale, a co za tym idzie – skuteczność prowadzonych przez nich działań bojowych. Jednocześnie ważne jest zadowolenie rolników, tragarzy, kowali, a to spada wraz ze wzrostem obciążeń podatkowych. Mądry władca musi więc tak zarządzać krainą, by w cza-





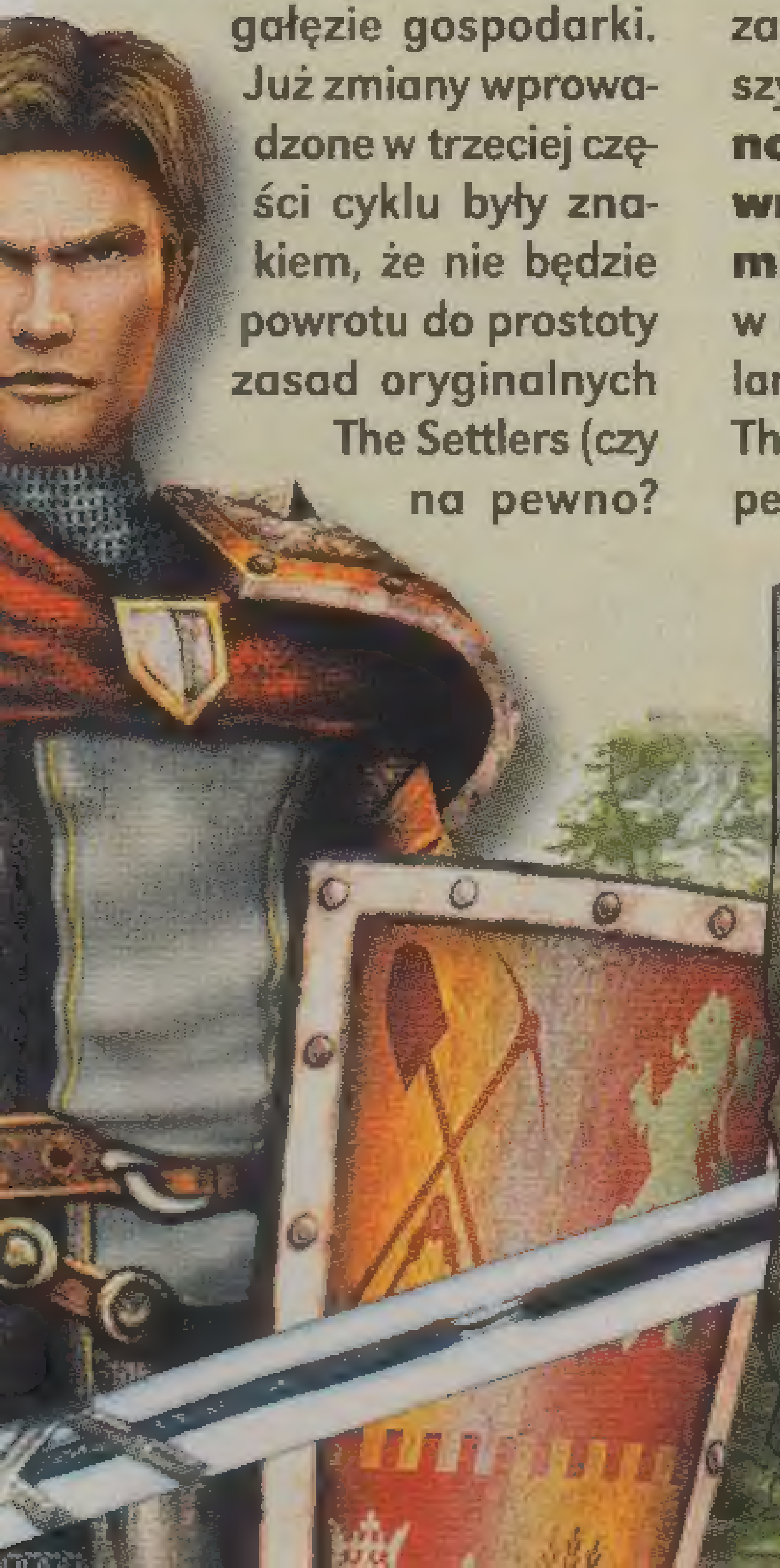
Oto ewolucja Osadników – od kilkunastu pikseli w jedynce aż po trójwymiarową, „poważną" postać z Dziedzictwa królów. Darwin byłby z nich dumny!

sach pokoju to cywile byli lepiej zmotywowani do ciężkiej pracy, a w czasach wojny – zaciężne zastępy.

Wzrosła liczba dostępnych budynków i jednostek – to prawidłowość, którą można dostrzec w każdej kolejnej części The Settlers, a mówiąc szczerze: również w każdej innej serii gier strategicznych. W Dziedzictwie królów postawić można aż 70 konstrukcji, pojawiły się również nowe surowce, a wraz z nimi całe gałęzie gospodarki. Już zmiany wprowadzone w trzeciej części cyklu były znakiem, że nie będzie powrotu do prostoty zasad oryginalnych The Settlers (czy na pewno? Patrz: str. 14), piąta część sagi idzie pod tym względem jeszcze dalej. **Model ekonomii rozwinął się zresztą nie tylko „wszerz", ale i „w głąb"** – sporo budynków wzbogacono o opcję „upgrade", pozwalającą zwiększyć efektywność produkcji bez konieczności przebudowywania całych fragmentów kierowanej osady.

Ostatnia ze zmian, najmniej istotna z punktu widzenia mechanizmów rozgrywki, za to dostrzegalna na pierwszy rzut oka, **to zupełnie nowy engine graficzny, wreszcie w pełni trójwymiarowy** (czyli wyposażony w dowolnie obracaną, oddalaną i zbliżaną kamerę). Świat The Settlers, zawsze żywy, pełen ruchu, nabrał – dosłownie! – nowego wymiaru, zaczął jeszcze bardziej cieszyć wizualnie. Tym bardziej że po raz pierwszy w cyklu pojawiły się zmienne warunki pogodowe, które wpływają nie tylko na efektywność działań osadników, ale i na wygląd kolejnych map.

Gdyby cykl The Settlers zaczął swój żywot od Dziedzictwa królów, pewnie nigdy nie zostałby uznany za klasyczny. Piątce brakuje tego przełomowego czegoś, co stawia niektóre produkcje nad innymi, sama w sobie jest jednak bardzo grywalna, w magnetyczny sposób trzyma przed ekranem. A dla najstarszych i najwierniejszych fanów i tak przygotowywano coś, co miało wynagrodzić im odejście serii od korzeni...





...tylko czy św. Mikołaj tędy przejedzie?

Co za piękny jubileusz...


Trudno uwierzyć, że to dzieło...

Takich prezentów oczekują fani kultowych gier – rocznicowe wydanie The Settlers II oferowało starą, choć wciąż wciągającą rozgrywkę, w zupełnie nowej oprawie graficznej!


...takich małych ludzików!

Twórcy gry kończą wstęp do instrukcji tej edycji słowami: **„Mamy nadzieję, że świat The Settlers dostarczy wam w XXI wieku mnóstwo zabawy"** – i jak okazuje się po zainstalowaniu gry, ich nadzieja nie była płonna. Sprawdzona już rozgrywka wciąż pozostaje bardzo atrakcyjna, choć jest dużo mniej złożona niż w najnowszych strategiach ekonomicznych (a może właśnie dlatego?). Podstawy przeniesiono niemal bez zmian z oryginału – jedyne innowacje to zwrot połowy kosztów poniesionych na postawienie budynku otrzymywany po jego zburzeniu oraz opcja szybkiego upgrade'u instalacji wojskowych. Te podstawy opatrzono natomiast

Przed i po!


◆ The Settlers II w swojej wersji oryginalnej, z 1996 roku.


◆ The Settlers II w edycji rocznicowej. Dziesięć lat później, dziesięć razy ładniej!

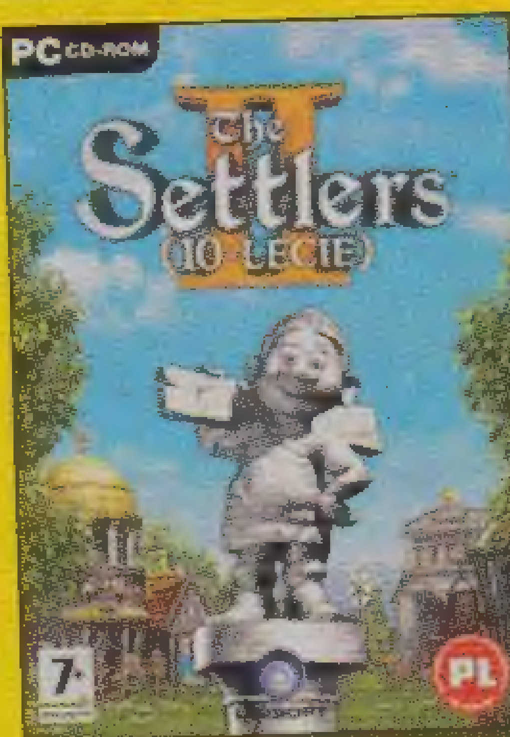
szeregiem usprawnień, o których w 1996 roku nikt nie pomyślał.

Interfejs użytkownika zmieniono tak, by można go było wreszcie nazwać intuicyjnym i wygodnym (teraz da się – tylko się nie śmiej – przewijać mapę... przesuwając wskaźnikiem myszy), niemal wszystkie widoczne na ekranie elementy wzbogacono o kontekstowy system pomocy, podpowiadający, jak korzystać z poszczególnych funkcji.

Dodano tryb zabawy dla wielu graczy, grywalny również za pośrednictwem Internetu. Trudno w to uwierzyć, ale w oryginale wspólnie bawić się mogła tylko dwójka graczy, na dodatek wyłącznie przed jednym kompem – nowa edycja, poza tym, że dodaje możliwość gry po sieci, zwiększa też liczbę uczestników sesji multi do sześciu.

Przede wszystkim jednak odmłodzone The Settlers II to nowa oprawa graficzna, w pełni trójwymiarowa, ale znów humorystyczna, jak pierwsze, najbardziej klasyczne części serii. Dzięki niej Osadnicy znów nie tylko relaksują wolnym, stonowanym tempem, ale i **rozluźniają dużym ładunkiem humoru. A ten bawi równie mocno w XX, jak i w XXI wieku.**

Chcę to mieć!



The Settlers II: 10-lecie to najnowsza część serii, jaka trafiła na rynek, nie powinno być więc problemu z jej nabyciem. Choć to zasadniczo premiera, sprzedawana jest w cenie „budżetowej" i nie powinna kosztować więcej niż 49,90. Polecamy nie tylko fanom retrogamingu!

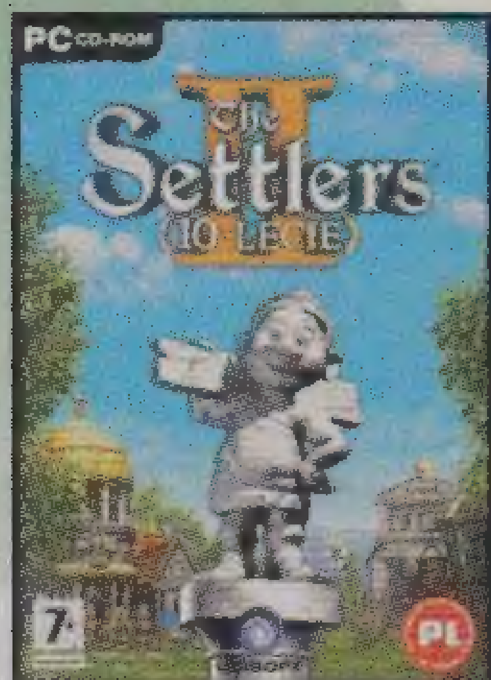
The Settlers VI?

To, że The Settlers VI ukaże się, jest już pewne i przesądzone. Gra znalazła się oficjalnie w planie wydawniczym koncernu Ubisoft, z datą premiery wyznaczoną na drugą połowę 2007 roku. Na razie nic o kolejnej części tej wielkiej serii nie wiadomo, bowiem udostępnione materiały ograniczają się do króciutkiego filmiku, na bazie którego właściwie niczego konkretnego nie można o grze powiedzieć.



KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

Mamy do wygrania



10 gier
The Settlers II 10-lecie



10 gier
The Settlers IV Złota Edycja



10 zestawów
The Settlers: Dziedzictwo królów wraz z dodatkami

Aby wygrać, wystarczy podać prawidłową odpowiedź:

The Settlers to w języku polskim...

A) Osadnicy

B) Murarze

C) Rzeźnicy



Odpowiedź wpisz według schematu: CL.SET.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 5 lutego 2007 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

www.gram.pl